

| | |
|------------------|---|
| Title | アートとワークショップの在る論考 |
| Sub Title | What is the purpose between art and workshop? |
| Author | 遠山, 正道(Toyama, Masamichi) |
| Publisher | 慶應義塾大学アート・センター |
| Publication year | 2008 |
| Jtitle | Booklet Vol.16, (2008.) ,p.67- 78 |
| JaLC DOI | |
| Abstract | |
| Notes | Workshop Now 2 |
| Genre | Journal Article |
| URL | https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA11893297-00000016-0067 |

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

アートとワークショップの在る論考

遠山 正道

はじめに

この原稿を、私に依頼するということは無謀である。

この原稿を、私が請け負ったということも無謀である。

無謀とは「よく考えずに行うこと。結果も考えず乱暴に物事を行うこと」(大辞林)とあるので、アート・センター側をそう扱うわけにはいかないが、通常予測される程度の結果を求めるのであれば、この選択は無茶である。

では請け負った私はどうだろう。

アートに関しては、自らアーティストと名乗って作品を提示もするが、その学問的なアプローチや知識は、残念ながら微笑ましい程に少ない。

ワークショップということに関していえば、そもそもその達人、という人も在りはしないだろうが、私だって、会社でワークショップを少し行っただけの立場であり、その意味など考えたことはない。

私は、この論考依頼があったとき、数日寝ながら考えた。

私が請ける意味、意義があるのか。

アート、ワークショップ、論考という3つのテーマに、私でなければできないようなことがあるのだろうか。

かつての私の卒論のようにどこかの文献の継ぎはぎではない、新たな発見や価値などがありうるのだろうか。

ひょっとしたら有るかもしれない、と思った。

以前から、あるモヤモヤがある。

そのモヤモヤを何とかある「言葉」にしたい、言葉に置き換えたい、と思っていた。

そして、それはアートとも、ワークショップとも関係あるかもしれない。

そのモヤモヤに良い「言葉」が誕生すれば、そのことが是か非か、上手いか上手くないかは別としても、そこからまた新たな議論が生まれる、その言葉を使うと、アートもワークショップも少し人生や生活にリアル感を

もって近寄ってきてくれる、あるいはその意味すら少しでも浮き立ってくるかもしれない、と、何か妄想的に感じてワクワクした。

私の側は、相変わらず無謀である。

無謀とは「よく考えずに行うこと。結果も考えず乱暴に物事を行うこと」(大辞林)。

まさにそうである。

現時点、キーを叩いている今ですら、結果が全く読めないのである。

しかし、桃太郎という物語がかつてあって、私も、アート・センターも、世の中も、桃太郎という物語の記憶がないとする。

そして、今、アートという名の雉と、ワークショップという名の猿が、何故か私の前に現れて、何かをせがんでいる。

私は、行き先も、目的も霧に隠れたまま、二匹と共に、島に向かって歩き出す。

まだ見ぬ、鬼退治という意義や結果が、どこかに存在するという何か僅かな予感だけが、一步を踏み出す動機であり頼りである。

これから、その無謀な旅が始まる。

1. 猿 (ワークショップ)

無謀な旅だが、やはりパートナーのことを少しは知っていなければいけない。

すなわち猿であるワークショップそのものである。

ここでは体系化や俯瞰して語るのではなく、私が体験した二つのワークショップをそのまま露にする。

一つは、Soup Stock Tokyo というスープのチェーン店を運営している会社であり、私が代表を務めている(株)スマイルズでのマネジメント研修と、もう一つは私が個人で参加したダンスのワークショップである。

この二つが、この後の論に役に立つのかどうかは、さっぱりわからない。

しかし、両者ともに、知らなかったことを自ら知ることになった、貴重な体験であった。

① マネジメント研修

これは、名の如く研修であるが、これを「マネジメント研修のワークショップ」と呼ぶことは十分に可能である。

八ヶ岳に於いて1泊2日で行われるが、座学は無く、全てが体験型アクティビティーであり、いかにもワークショップと呼ばれて差し支えない体裁のものだ。

まる2年前に私自身体験し、その2年の浄化期間を経て今記憶に残ったモノ、コトがエッセンスであると考えて記す。

先ず2チームに分かれて、夫々チーム全員が細い平均台に乗り、台から

落ちずにその並ぶ順序を前後に換えろ、というもの。細い平均台の上で大人が入れ替わることは不可能と感じる。暫くあがいてから、ある若者が気付く。2つ並べられた平均台は、敵チームの人と手を伸ばせば手が届き、互いに手を結び合えば、それがブリッジのように強固になって、入れ替えの作業が可能になる。果たして不可能が可能になった。

他のアクト。2チームが交互にある場所に何度か出向いて、問題を解いていく。与えられた課題は決められた時間内にそれを解くこと。両チームとも、ぎりぎり成功しなかったが、後で気がつけば、互いに競うのではなく、互いに情報交換すれば、きっといとも簡単に実現したと思われる。

両アクトとも、与えられた課題には、競うとか、情報交換してはならない、などと言われてはならず、2チームに分けられた時点で勝手に競うものと決め付けてしまっていた。常識を疑え、ということだ。

次は、選ばれた小数のメンバーが真ん中で目隠しをして、あるものを作ろうとする。他のものは回りに座って見ている。与えられた課題は、簡単そうでいて、結局できない。限られたヒーローの失敗と、周りで見ている口を出せないでいるその他の社員。経営陣の裸の王様を見ているようである。これにも、細かいルールはない。周りももっと口をだせばいいが、当たっているか分からないから、怖くて口を出せない。ヒエラルキーに互いに遠慮しているうちにタイムオーバーとなる。私は、周りで座っている役をやったが、その他社員の、その孤独感を知る。

最後のアクト。15mもあろうかと思う高い壁を、一人一人クライミングで登る。命綱を他者の皆が握っている。離したら落ちる。若くて軽い子はすっきり出来る。屈強な男や老体は、壁の途中で張り付いたまま、顔を真っ赤にしている。

決まっていることは、全員一人残らず登れるまで決して終われないということ。

偉いもへちまも関係ない。いつもは偉い経営陣のオジサンが張り付いて進退窮まっている。全員で声を張り上げて応援する。最後は、命綱で、皆で引っ張り上げながらサポートし、全員が登りきる。

全てが終わってから、一人ひとりが全員に宛てて、手紙を書く。

帰りの新幹線で、皆夫々、それをこっそり読みながら泣いている。

これらは、身体を共に動かし、自分達で初めて気付いて、互いに共感したことが大事な要素である。座学で上から教えられたことでは、2年後どころか、その場で忘れるだろう。

② ダンスのワークショップ

世田谷美術館で、2日間のワークショップに小学生の娘と参加した。

コーディネーターは、開始早々、さて、次どうしましょうか、と心もとない。

ダンサーの、思いつきのように見えるダンスの後を追って身体を動かし、

声を出す。だんだんと自分の殻が剥けてくる。当たり前の人見知りだった参加者全員が、その顔と個性をだんだんと露出してくる。2日目、3人ずつのチームに分かれて、何かを創る。ダンスでも演劇でもポエムでも何でもよい。知らない人とテーマを決め、創っていく。

この時は岡本太郎展の最中である。夜、閉館した美術館の中で、10程のチームが順に演じ、最後に皆で振付けたダンスのようなものを演じる。美術館の展示室の中で、太郎の絵の目の前で演じる。この最後の演技のときは、家族や仲間が見にくる。

果たして、見に来た家内が、全てプロの人かと思った、と後述するほど、凄い完成度のパフォーマンスとなった。

ダンサー森下真樹さんの魅力や構想力、自分達で創っていかないと創れないという密室の状況、そして、美術館の展示室の中という、極めて非日常の緊張感と本物の空気。これらが混じって、全く非日常の自分達が産み出されたことに、我々自身も驚き、人に潜むポテンシャルリティを実感する。

身体性と、その場限りの同時性、知らない者同士への責任感など、ワークショップならではの体験であったと感じる。また、当初感じていたコーディネートへの心もとなさは、こちらが依存している証拠であると知る。ワークショップは、何か与えられるのを期待するのではなく、自ら参加し、自ら感じ、掴み取って、創り上げていくことにこそ充実した内容と結実を見ると実感した。

両者に関連して言えるのは、予め用意されたオチがないこと。或いは、無いように感じさせること。

オチがないことも自分で気づき、自分でオチを作ったことに充実感がある。

2. 雉 (アート)

ワークショップの体験を示したなら、アートについての感じることを予め露呈しておく。

- ・戦争の時には存在しない、たぶん、無くてもよいもの。
- ・観る、感じる側が必要。大自然の芸術、とは、観る人、感じる人が居て初めてありうる。
- ・自分自身が世の中のどのような位置にいるかを、探り、創り出していく行為であり、世の中に何らかの正の影響を与えうるもの。

3. モヤモヤしている〇〇の言葉探し

さて、冒頭に書いた、あるモヤモヤしたものを言葉に置き換えたい、という作業を始めてみる。

何かというと、人生そのもの、生きるということ、仕事そのもの、やりがい、面白さ、成功、自己主張、自己実現、意義、労働、給与、奉仕、幸せ、その辺りの、要は「前向きにいっききと本当にやりたい仕事」のよう

なもの。

人生とか、生きるというと重いが、もっと身近な動機であったり、でも実はとても可能性を秘めているような、そんな〇〇を、身近な言葉で軽々と示したいのである。

一つ一つ言葉を検証してみる。

「仕事」は、やらなくていいならやりたくない。飯の糧としてやらざるを得ないものもある。一方、生きていけるお金を予め持っている人は、では何もせず楽しんで遊んでいられるかといえば、きっとそうはならない。

「生きがい」は、重すぎるし、それは仕事ではない場合も多い。娘の成長を見届けるのが生きがいだ、と言っても、自分も生活していかねばならない。

「ライフワーク」は、瓶の中にピンセットで帆船を作っているようで馴染まない。

「夢」？ どこにあるの？

「今、こうやって生きていけることが幸せなんだよ」本当？

「自己実現」どうぞ、ご勝手に。

今、「〇〇」が楽しくて幸せです！

4. 職種別の、某人々

まず、サラリーマン。

80年代位まではよかっただろう。戦後、追いつけ追い越せの大きな川の流れがあり、日本のやるべきことも企業も、社員も家族も個人も、皆大きな流れに乗って進んでおり、どんな個人や家庭の犠牲があっても疑問が生まれる隙がなかった。〇〇を知ることも必要もなかった。

しかし、バブル崩壊など経て、大きな流れがピタリと止まってからは、企業も個人も、皆自分で自分の行く先を決め、自分で泳いでいかななくてはならなくなった。漠然とあった「希望」というイメージは、もう誰も差し出してくれない。

それでも、日の昇る先を目指してマッチョに泳ぐか、自分で沈まないように生きていけばいいのか。希望を失い、定年まで、事なきを得ていけば、それでよいのだろうか。それでは〇〇とはとても呼べない。

例えば、グラフィックデザイナー。

大手代理店やデザイン事務所でグラフィックの仕事をしているときは、苦労はあったがとても充実していた。何よりデザインが好きだし、自分のデザインが世の中に提示されるとそれは快感である。〇〇的である。

そのうち、自分の名前も表に出したくなるし、もっと自分に合ったクライアントと仕事もしたくなり、夢を描いて独立し、社長となる。

しかし、社長になったとたん、慣れない給与計算や人事評価、納税、そもそも利益を出すために、やりたくないクライアントの地味な仕事が大方

となる。〇〇だったはずが、逆に何故か遠くなってしまったようだ。

例えば、女子。

大学を卒業し、今はほとんどの人が就職なり仕事に就く。

何故だろう。

もし、実家で生活できる人が、時間を武器に好きな映画を年間100本観て、好きな本を図書館で年間200冊読み、好きにその書評を300本書き連ねているとすれば羨ましい生活だ。ひょっとして〇〇に近いかもしれない。しかし、やはりこれでは食べていけない、自立できない、やりきれないと体裁も悪いから、やはりOLをやっている。

売れている建築家。

モダニズムの系譜に自らの解釈を付加し、そのランドスケープと一体化した建築は、業界からも市民からも受け入れられ、尊敬されている。まさに〇〇な人生である。

売れない設計事務所。

施主や法規や現場からの難題と毎日格闘している。施主の悪趣味に付き合うのもこりごり。これを事務所の作品とは言いたくない。当初意義ある建築をイメージしていた頃の〇〇とは程遠い。

フリーター

自分は世の中で色々な貢献ができるはず。でも、何の形かまだよく分からない。企業の狭い価値観に縛られたくないし、認めてもくれない。〇〇的な意識はあるが、残念ながら実体はなく、それを見つけるまでバイトをして自分探しをする。

真打、アーティスト。

芸術と日常の分離状況を破壊し、その区別をあいまいにすることを狙ったハプニングや、人間と物体の関係をあいまいに保とうとするインスタレーションなど、私の芸術はそれ自体を販売することはできない。この表現活動は、仕事と呼ぶものだろうか。予備校の講師で生計と制作費を捻出するが、その僅かな制作費では構想の100分の1のスケールも実現できておらず、アーティストとしての使命は十分に果たせていない。自らの〇〇が製作の根源にあるが、十分に機能していない。

5. 仕事とは

仕事とは、「やりたいこと」「やるべきこと」「やれること」の三つの輪が上手く重なるのが理想である、と誰かが言った。(図1)

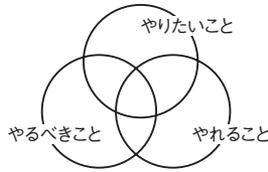


図1

「やりたいこと」とは、夢、憧れ、構想など。
「やるべきこと」は、意義、優先順位、義務など。
「やれること」は、能力、実力、技術、経験、機能、キャパシティなど。

人は、おぼろげながらも「やりたいこと」に期待してスタートするが、「やれること」の能力の無さを徐々に知り、「やるべきこと」という正論の重圧に屈することが多い。

前項に登場した職種別の人々にもう一度登場願う。

最初のサラリーマンは、5年もすると、「やりたいこと」の輪は、薄く小さくなり自分でもその存在すら忘れ、「やれること」の輪の大きさの範囲内で、「やるべきこと」に忙殺され定年を迎える。「やるべきこと」を全うしたことで自らも回りもある種の納得感を得る。

グラフィックデザイナーは、「やりたいこと」は自分なりに眼前にある。クライアントや環境によって「やるべきこと」に徹するのも役割だと認識している。「やれること」というのは、実は能力というより、クライアントの意向や予算によっていることを知り、ジレンマに陥る。

女子は、現代の仕事や社会性という強迫観念に縛られ、「やるべきこと」を土台に仕事を始め、その中で「やりたいこと」を自問自答するが、「やれること」を現実的に考えてその範囲は限定的になる。

売れている建築家は、「できること」を手に入れてしまったので、「やるべきこと」という崇高な理念の下、「やりたいこと」を極大化する最高のサイクルを手にいれている。

売れない設計事務所は、「やるべきこと」に忙殺されている。サラリーマンとは違って「やりたいこと」の輪郭ははっきりしており「やれること」だと思っているが、現実ではない事も知っている。

フリーター。「やりたいこと」や「やるべきこと」の輪は大きく描くが輪郭は全くおぼろ。「やれること」の輪が小さいことも自分で知っているから、現状から抜け出せない。

アーティスト。「やりたいこと」は極大化し信じているが、「やれること」の現実も痛いほど知ってしまい、食べるための「やるべきこと」に正当性をシフトして生きていく。

6. ○○とは

○○とは、どうやら、この3つの輪がバランスよい状態のことを指したいのかも知れない。

もう少し理想の環境を探してみよう。

「やりたいこと」が人生で早々と分かっている人は極めて少数だ。

宇宙飛行士やスターには憧れはあっても、現実的ではないことを早い段階で知る。

「やりたいこと」を知ることがなかなか厄介であり、楽しみであり苦痛でもある。

そのために「やれること」の準備をし鍛える。学生は勉強であり、資格であり、留学や前職などの経験など、それらを積んで実績や実力とする。これを大きく磐石にしていこうとする。「やるべき」とは、今置かれている環境の、上司から与えられたことをやる使命もあるが、それが、大きく成長すると、世の中の為になる使命にまで昇華する可能性を秘めている。「やるべき」の義務が、使命になり、それが目的に変換する時である。

もう一度、猿に登場願おう。

ワークショップとは、「やれること」をやれるようにする為のものであったり、やらせるようにするものだったりする。

前述の私の二つの例の共通点は、自分で問題を探し、自分でオチを作らなければいけないことを経験し、自分が気付かねば始まらないことに気付かされる。

「やれること」へのちょっとした自信を植え付けてくれるものであった。

さて、ワークショップへ参加する人は、元々何を目的にしているのだろうか。

前述の企業研修は義務であり特殊であるとして、大方のワークショップは、個人の意思で参加するものである。

私は、そこに「やりたいこと」を探す動機が潜むと考える。

私は、ダンスのワークショップに参加した。

私は、今、ダンサーになりたいと思っている訳ではない。しかし、ダンスを通じて、もっともっと自分や会社の意識や幅を広げたい、「やりたいこと」、意義としての「やるべきこと」に出会えないか、気付けないか、という期待がこのワークショップに参加させたのだと思う。このことが、我々の自己表現に役立つかもしれないし、エンターテイメントとしての気付きもありうる。また、社内活性化の何かの引導になるかもしれない。

93年の都築響一『TOKYO STYLE』は名著である。

東京に暮す、4畳半のような部屋を大判の写真で撮ってコメントを加えた写真集だ。

少し長いが序文を引用しよう。

「マスコミが垂れ流す美しき日本空間のイメージで、なにも知らない外国人を騙すのはもうやめにしよう。僕らが実際に住み、生活する本当の「トウキョウ・スタイル」とはこんなものだと見せたくて、僕はこの本を作った。狭いと憐れむもいい、乱雑だと晒うもいい。だけどこれが現実だ。そしてこの現実には僕らにとって、はたから思うほど不快なものでもない。コタツの上のみかんとリモコンがあって、座布団の横には本が積んであって、ティッシュを丸めて放り投げて届く距離に屑カゴがあって・・・そんな「コックピット」感覚の居心地良さを、僕らは愛している。」

そして4版経って96年の後記の引用。

「今回の作業のために一軒ずつ、あらためて写真を見直してわかったのだが、ここに紹介されている部屋の90パーセント近くは、もう存在していない。たった数年間のうちに、ほとんどみんな引越しているのだ。結婚した人、不倫に敗れて故郷に帰った人、イタリアに勉強に行った人、戦争好きが高じてベイルートに行った人・・・。居所がわからない人も少なくない。

安くて家具の少ない部屋に住むことの最大のメリットは、それは思い立ったらすぐに動けるといふ一点に尽きる。仕事に飽きたら別の仕事に。町に飽きたら別の町に。国に飽きたら別の国に。「辛抱」と「根性」と「和」の、3本の縄でがんじがらめに縛られる快感に酔ってきたこの国で、これほど軽やかな生きかたを、自然に選びとる能力を身につけた若い人間が増えてきたことを僕は素直に喜びたい。仕事を辞めたくてウズウズしている人、引っ越したくてウズウズしている人、どこか遠いところに行ってしまいたくてウズウズしている人。すべてのウズウズしている人たちに、この本を捧げる。」

どうだろう。私はこの序文と後記に涙し、ウズウズという言葉が頭を離れない。

ワークショップに参加してくる人は、皆、このウズウズをもっている素敵な人達なのではなかろうか。

7. ○○の言葉

○○を言葉にしたい。

例えば赤瀬川源平氏の『老人力』は、このタイトル自身に大きな価値がある。

「～力」をつけることで、物事をポジティブに変換させる、或いは目に見えないものを可視化させるという素晴らしい導きを発明した本であり、以降「～力」がもはや現代用語として定着したのは周知のことである。これは創造であり発明であるから、このこと自身、宇宙の缶詰に次ぐ氏の傑作

と呼びたいものである。

この、本の中身を読まなくても、その意味を瞬時に解らせてしまう力が、言葉には存在する。

〇〇とは、何だろう。

一方、言葉にしづらいものもある。

『芸術脳』の対談の中で、内藤礼は言っている。

「美しいというのは、もちろんただ単に色がきれいとか形が美しいということじゃなくて、いちばん美しいものは人間の心の中にあると思うから、美術ってというのは、ではなんだろうということになるのかもしれない。人の心の中の美しいものを見つける仕事とか生活ができたらいいいんだけど。」

素晴らし事を言っていると思う。

いちばん美しいものは人間の心の中であって、美術はそれを探り、浮き立たせるための合わせ鏡のようなもので、そうやって人夫々の中にある美しいものを自分で知っていく行為であり、形の無い、永遠に継続していく事だ、と私は解釈する。

もう一文の引用。

「言葉にしやすいもの、わかりやすいものから言語化されていったのかもしれない。言葉にしにくいものってというのは、きっと言葉にならないまま忘れられてきたのかも。」

ということは、〇〇が言葉になっていないのは、わかりにくいから。

では、何故わかりにくいのか。

私は、〇〇が、非常にポジティブで健全で、希望に満ちた事柄であり言葉であると頭から思い込んでいたが、わかりにくいというのは、〇〇には、顕在化させたくない、不の要素が混在しているのかもしれない。言葉にしたとき、同時にそれは実現できないと予め察知し、予防しているのかもしれない。

〇〇を、今までの引用文やワークショップの経験から夫々光を当てて見てみる。

第一稿：「ウズウズが一つの原動力となり、しかしどうやらそれは負の要素をも内包したもので、形にしづらく、自らの気付きによって駒を進め、その見えないものを自らが浮き立たせていく継続、昇華させていく行為」もう一度。

第二稿：「人は、潜在的に、成長や自己実現を求めている。ただ、何が成長で実現か解らずにウズウズしている。成長や実現するには、技術や経験など必要なものがあり、それが無いのは障害となる。そもそも成長と障害すら自分ではその存在を知らない。その成長と障害を探り当てる、合わせ鏡のような行為が常に必要である。自分の中にある成長や実現が何かを浮

き立たせていく行為を、常に続ける。その行為は自分の成長に応じて更に高いレベルへと昇華していく。』

実現とは、実が現れると書く。無かった実が現れて実現する。いい言葉である。

もう一度。

第三稿：「実現の実の存在に自ら気づき、自らに理解させ、信じ、成長の水を汲む。実は理想という名で形はなく、大きく意義を持てば、小さく矮小にも変容する。実は、直接見ることが出来ず、意義や技能、環境などの陽を投射することで浮き立ってくる。良い陽を照らし続けることで、実は大きく実現する。」

何だか良くなってきた。

第四稿：「見えない実現の実は、意義や技能の陽で浮き立ち、常に盛衰し続ける。」

第五稿：「実を探し続けろ。実に当てる陽を探し続けろ。実は大きく実現する。」

第六稿：「見えない実を照らし現す」

8. 言葉にならなかった結論

見えない実を探すのは、まさにワークショップに参加している人の深層の動機だろう。

そしてアートとは、夫々の人の見えていない実を、その人に気付かせるためのものとは言えまいか。夫々の人も実があることに気づき、自ら陽を照らし、実を現わす。その現れた実は、また別の人や、或いはアーティストにも連鎖し、実は新たな陽をあびせた、眩しい作品へと昇華していく。

桃太郎の無謀な旅は、残念ながら、具体的な言葉を定着させる結末にはならなかった。

文中に登場した「職種別の、某人々」は、皆人生に失敗しているような書き方になっている。本当は、〇〇の言葉を見つけ出し、その言葉を与えることで、彼らサラリーマンや売れない設計事務所、フリーターたちの動機や目的に少しの作用を及ぼし、ゆっくりではあっても好循環の歯車が動き出すきっかけになることを期待していた。

しかし、そんなおせっかいも必要はないのかもしれない。

それらの人が悩み、疑問を持つことが既に実を探しているということなのだから。

鬼退治の強い言葉は見つからなかったが、猿は実を探して真っ赤なウズウズの顔をしているし、雉は遠くに生っている実の存在をしっかりと信じている。

それぞれの鬼ヶ島はきっと見つかる。

参考文献

- ・都築響一『TOKYO STYLE』ちくま文庫、2003年。
- ・赤瀬川原平『老人力』筑摩書房、1998年。
- ・茂木健一郎『芸術脳』新潮社、2007年。

(とおやま まさみち・株式会社スマイルズ代表取締役社長／アート、フード)